



ARTA BOHATERA

SILA

1	2	3	4	5	6
4	8	3	10	11	12
13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30

INTELEGENCJA

1	2	3	4	5	6
4	8	3	10	11	12
13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30

WALKA

1	2	3	4	5	6
4	8	3	10	11	12
13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30

ODPORNOŚĆ

1	2	3	4	5	6
4	8	3	10	11	12
13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30

IMIĘ BOHATERA

NADAJ MU IMIĘ!

PD

PŻ



ZNALEZIONE PRZEDMIOTY

NOTATKI

EKWIPUNEK



ZŁOTE MONETY

1 2 3 4 5 6 4 8 3 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49



KARTA OPORNOŚCI NA CZAR OGNI

PRZED WALKĄ MOŻNA UŻYĆ
TEJ KARTY PRZECIWKO
TEJ KARTE, ŻEBY
SPECJALIZACJONISTY SIE
W CZARACH Z WYKORZYSTANIEM
OGNIU POZBAWIŁ GO ONA
3 PUNKTÓW WALKI.

5 ZŁOTYCH MONET
DŁA GIERMKÓW



KARTA OBRONY X2

JEŚLI SPOTKASZ
KOWALĄ, A ON POPROSI
CIĘ O TE KARTĘ, ZWIEKSZY
DWUKROTNIE OPEROWANY
BONUS DO WYBRANEJ
PRZEZ CIEBIE TARCZY.



KARTA MOCY

TA KARTA POZWALA
CI PODWOIC TWOJE
PUNKTY WALKI PODCZAS
KONFRONTACJI
Z PRZECIWNIKIEM.



KARTA UNIKU

PRZED WALKĄ MOŻNA
UŻYĆ TEJ KARTY PRZECIWKO
CI, ŻEBY UNIKAĆ JEGO DWÓCH
PIERWSZYCH STRZAŁÓW.

5 ZŁOTYCH MONET
DŁA GIERMKÓW



KARTA ZAGADKI

UŻYJ TEJ KARTY DO
ROZWIĄZANIA ZAGADKI,
ALE TYLKO WTEDY,
GDY BĘDZIESZ MIAŁ
TAKĄ MOŻLIWOŚĆ.



KARTA PROPORCJI

TA KARTA POZWALA
CI PRZETKADZIC DWA
RAZY WIĘCEJ DANEJ
MIKSURY PRZY UŻYCIU
POSIADANYCH SKŁADNIKÓW.



KARTA KANUFLAŻU

DZIEKI TEJ KARCIE MOŻESZ
UKRYĆ SIE PRZED WROGIEM,
UNIKAJĄC KONIECZNOŚCI
WALKI, A NASTĘPNIE IŚĆ
DALEJ SWOJĄ DROGĄ.

10 ZŁOTYCH MONET
DŁA GIERMKÓW



KARTA WŁAMANIA

TA KARTA POZWOLI
CI OTWORZYĆ
NIEKTÓRE ZAMKI.



KARTA DOŚWIADCZENIA X2

UŻYJ TEJ KARTY PRZED
WALKĄ, JEŚLI WYGRASZ,
PODWÓJSZ SVOJE PUNKTY
DOŚWIADCZENIA.

+2 DO WALKI NA STAŁE
DŁA GIERMKÓW



KARTA ZIELONA

KARTA DO NATYCHMIASTOWEGO
WYKORZYSTANIA
ZWIEKSZA OBRONĘ O 10
DODATKOWYCH PUNKTÓW PODCZAS
CAŁEGO AKTUALNEGO POZIOMU.

+3 DO WALKI NA STAŁE
DŁA GIERMKÓW



KARTA REGENERACJI

TA KARTA POZWALA
ODZYSKAĆ WSZYSTKIE
PUNKTY ŻYCIA.

10 ZŁOTYCH MONET
DŁA GIERMKÓW



KARTA KOŚCI X2

PRZED WALKĄ
MOŻESZ UŻYĆ TEJ KARTY,
ABY DO KONCA STARCIA
KRĘCIĆ DWA RAZY KOŁEM
ZA KAŻDYM RAZEM,
GDY ATAKUJESZ.



KARTA OSWOJENIA

JEŚLI JĄ MASZ, MOŻESZ
OSWOIĆ NAPOTKANE
STWORZENIE.



KARTA CZERWONA

KARTA DO NATYCHMIASTOWEGO
WYKORZYSTANIA
PODPAJA PUNKTY WALKI PODCZAS
CAŁEGO AKTUALNEGO POZIOMU.



KARTA KOWALA X2

JEŚLI SPOTKASZ KOWALĄ,
A ON POPROSI CIĘ
O TE KARTĘ, ZWIEKSZY
DWUKROTNIE OPEROWANY
BONUS DO WYBRANYCH
PRZEZ CIEBIE BRONI.



KARTA DO GRY

UŻYJ ASA KIER, JEŚLI
TRAFI SIE KU TEMU
SPOSOBNOŚĆ.



KARTA UTRATY

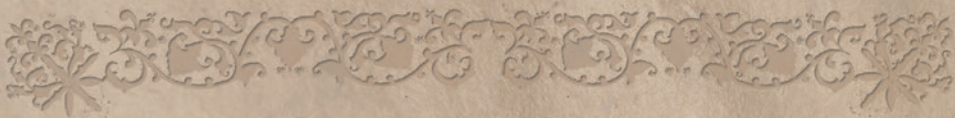
TA KARTA ODBIERA
TWOJEMU PRZECIWNIKOWI
SPECJALNĄ OPORNOŚĆ.

10 ZŁOTYCH MONET
DŁA GIERMKÓW



KARTA ŻÓŁTA

KARTA DO NATYCHMIASTOWEGO
WYKORZYSTANIA
DWUKROTNIE ZWIEKSZA POJEM-
NOŚĆ TWOJEGO PŁEKA PODCZAS
CALEJ ROZGRYWKI (UNAGA,
NIE PODWAJA PUNKTÓW SIŁY).



MOŻNA ŚCIAĞNĄĆ KARTĘ BOHATERA I KOŁO
ZE STRONY WWW.FOXXGAMES.PL/RYCERZE2,
A NASTĘPNIE WYDRUKOWAĆ.



MOŻNA ŚCIAĞNĄĆ KARTĘ BOHATERA I KOŁO
ZE STRONY WWW.FOXGAMES.PL/RYCERZE2,
A NASTĘPNIE WYDRUKOWAĆ.